

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 14

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

EVOLVE ASOMA COMO LA PRIMERA GRAN CARTA DEL AÑO, CON SU APUESTA POR UN FRENÉTICO MULTIJUGADOR

¿CAZADOR O BESTIA?

DEAD OR ALIVE
ANALIZAMOS A UN CLÁSICO DE LOS JUEGOS DE PELEAS

TIM SCHAFER
LA HISTORIA DEL PADRE DE GRIM FANDANGO

NEW 3DS
LO QUE DEBES SABER DE ESTA NUEVA CONSOLA

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS







¡RESÉRVALO YA!

TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl

La era de los ladrones...

En los últimos días, la gente de Electronic Arts nos permitió darle un vistazo al que será su próximo gran lanzamiento, sobre el cual por supuesto que llevaremos un amplio reportaje en nuestra primera edición durante marzo: Battlefield Hardline.

Por cierto, un frenético y divertido título, que tiene el sello de ese gran estudio que es Visceral Games, que en lo personal me regaló uno de mis títulos favoritos en la generación pasada, como lo fue Dead Space.

No será, sin embargo, el único juego que nos permitirá colocarnos en los zapatos de un grupo de delincuentes para cometer todo tipo de fechorías. Si ya lo vimos en Pay Day, pronto la fórmula volverá con Heists, un DLC para Grand Theft Auto V, o con títulos como el anunciado Rainbox Six: Siege.

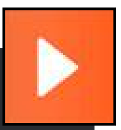
Y me imagino que los títulos que abordarán el tema se multiplicarán durante esta generación, sobre todo si tienen éxito las apuestas que están por venir y que involucran a estudios peso completo como son el mencionado EA, Rockstar o Ubisoft.

¿No sería interesante ver un mapa con nuestro Chile en uno de esos títulos, tal como lo vimos en DriveClub? Mal que mal, si hay un país donde los ladrones se florean es el nuestro, en que a diario vemos cómo actuan, casi con total impunidad, robando bancos, casas o al pobre ciudadano de a pie.

O uno centrado en nuestro Congreso donde, como hemos visto, parece que sobran...

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LdeA20

Andrea Sánchez
#Eidrelle





Caleb Hervia
#Caleta

Roberto Pacheco
#NeggusCL





Luis Felipe Puebla
#D_o_G

David Ignacio P.
#Aquosharp





Ignacio Ramírez
#Mumei

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou



UNA PRODUCCIÓN DE

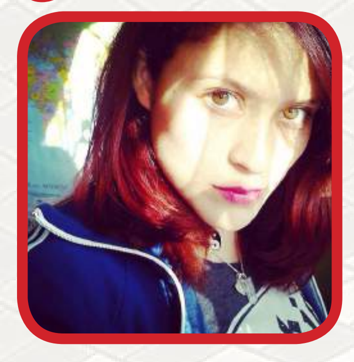


UNA REALIZACIÓN DE



Indice

¿Cuál es tu estudio favorito?



Andrea Sánchez
#Eidrelle

Probablemente tenga uno y no lo había considerado. La verdad, creo que hay más de un estudio de videojuegos que genera buenos títulos, como **Bandai Namco**, y también puedo mencionar el **Team Ico**, que es uno de mis favoritos por sus grandes títulos. Pero, claramente, por ahora quiero darle la oportunidad a **Quantic Dream**, que me ha entregado grandes momentos con Heavy Rain y Beyond: Two Souls.



Felipe Jorquera
#LdeA20

Sin lugar a dudas es el **Team Ico**, porque aun no encuentro un juego comparable a sus dos obras maestras: ICO y Shadow of the Colossus, videojuegos que a mi parecer supusieron un antes y un después, al menos para mi persona. Lamentablemente, de su última obra poco y nada se sabe, por lo que sólo queda seguir esperando el momento para que The Last Guardian salga del limbo en el que está.



Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Mi estudio de videojuegos favorito es RARE, desde pequeño siempre vi su logo llamativo, al jugar Donkey Kong Country pense que el logo se trataba de una banana,dejando de lado en si la forma del logo tipo, hasta el día de hoy RARE sigue siendo una leyenda y un modelo a seguir de las empresas desarrolladoras de segunda que te venden un juego y el triple de caro por agregar un perro a tu arsenal.



David Ignacio P.
#Aquosharp

Estas preguntas siempre me complican, porque me pasa algo parecido a lo que me sucede con la música. Si me preguntaran cuál es mi banda favorita no podría responder, ya que tengo canciones favoritas, pero no todas pertenecen al mismo grupo… haciendo la analogía con los videojuegos, donde para mí sólo existe Metal Gear Solid y los demás están de más, no me queda mas opción que elegir a **Konami**.



Evolve

EL DÍA DE LA BESTIA

Tras deleitarnos con Left 4 Dead, Turtle Rock se asocia con 2K Games para crear este título, un 4 contra 1 de nueva generación que revolucionará las partidas en multijugador.

Roberto Pacheco
#NeggusCL



La experiencia de jugar el magnífico juego Left 4 Dead es de esas que perduran en la retina de todo gamer. Y el responsable de todo eso fue el estudio **Turtle Rock**, que ahora se alía con **2K Games** para dar vida a este desenfrenado 4 contra 1 sci-fi de nueva generación, de nombre **Evolve**, que está llamado a imperar en las partidas online con amigos.

Si algo podemos decir de esta nueva franquicia es que es uno de los poco títulos que actualmente trata de innovar y arriesgar en la propuesta, sobre un juego que enfrenta a cuatro cazadores con un temerario monstruo. Un juego en el cual es fundamental el trabajo en equipo, pues de lo contrario tu aventura y la de tu grupo estará destinada al fracaso.

A pocos días de su lanzamiento, **este 10 de febrero**, hemos podido probar distintas versiones del juego, siendo la beta la última antes de su lanzamiento oficial.

Doce Cazadores, tres monstruos, dieciséis mapas y cinco modalidades de juego tendremos a nuestra disposición y con una salvedad: **no tiene un modo campaña**.



La idea principal del juego, obviamente, es poder disfrutar junto a tus amigos, pero tener la posibilidad de jugar contra bots en el modo offline y que además la experiencia sirva igualmente para el desbloqueo y progreso en la experiencia online, es un plus que más de alguno va a agradecer.

Lo destacable es que podrás intercambiar de personaje en cualquier momento, dándote el control de alguno dependiendo de la situación.

El juego contará con tres monstruos, con distintas habilidades y que serán totalmente diferentes

entre sí. También habrá un cuarto monstruo que estará disponible luego del lanzamiento, para aquellos que hayan reservado el juego.

Tendremos tres personajes diferentes por cada clase y aunque más de alguno dirá que pueda ser una mera diferen-

CLASE ASALTO: MARKOV - PARNELL - HYDE



cia, todos los personajes son completamente distintos, con habilidades propias y armas únicas, lo que permite muchas opciones en donde podemos escoger.

Con tres monstruos, doce cazadores por elegir y una abundancia increíble de armas, **no pareciera que Evolve fuese repetitivo en las primeras horas que se pruebe.**



Al contrario, la sensación es que el juego te mantendrá mucho tiempo inmerso en el desbloqueo de habilidades, armas y puntos para obtener nuevas apariencias y otro extras.

MODOS DE JUEGO

El juego tiene distintas modalidades. Tenemos **"Evacuación"**, que permite a todos los jugadores actuar en lo más similar a un modo historia.

El principal es **"Caza"**, en el cual todos los cazadores deben eliminar al monstruo mientras éste escapa e intenta evolucionar alimentándose de las demás criaturas, haciéndose cada vez más poderoso. La bestia deberá eliminar y derrotar a los cuatro cazadores o llegar a su última evolución y destruir un generador de energía, el cual los cazadores deben proteger.

También encontramos otro llamado **"Rescate"**, en el que los cazadores deben buscar, encontrar y revivir a supervivientes para llevarlos a un transbordador permitiéndoles huir. El cazador que haya salvado más ganará la partida o, al contrario, si el monstruo se les adelanta y elimina a los supervivientes, él ganará la partida. Los cazadores deberán aguantar todo el tiempo que necesite la nave para huir, pero lo llamativo, es que el monstruo empezará con su último nivel de evolución, el más poderoso, acompañado de peque-



CLASE TRAMPERO: GRIFFIN - MAGGIE (CON DAISY) - ABE







ños monstruos que atacarán a los cazadores.

DLC GRATUITOS

Phil Robb, director creativo de Evolve, ha hablado sobre la reciente polémica sobre los contenidos descargables en este juego.

"Nuestro plan es el que nos interesaría como consumidores. Nunca hemos planeado dividir a la comunidad y, desde luego, no ofrecemos un modelo de 'pagar para ganar' ni todas esas mierdas que son el santo y seña habitual de los planes de DLC de otras compañías y que, por lo demás, están pensados para sacarle el



CLASE MÉDICO: CAIRA - LAZARUS - VAL







jugo al personaje. Todos nuestros mapas serán gratis", declaró Robb.

Pero el desarrollador también aclaró el tema de la presencia de más monstruos y cazadores en los futuros DLC del juego y el que no estuvieran presentes en la versión final del juego.

"Si hubiéramos pensado que teníamos tiempo para acabar todos esos monstruos y cazadores los hubiéramos incluido en la versión final… pero hacerlos supone un gran esfuerzo y **son algo que cuesta mucho tiempo y dinero**", explicó Robb.

Dijo confiar en que "cuando la gente vea todo lo que incluyen estos DLC, ojalá sienta que vale su dinero. **Hemos trabajado para que cualquier mapa DLC y cualquier modo de juego sean gratis**. Entonces, reconociendo que no todos quieren comprar extras descargables, éstos si podrán seguir jugando con la gente que sí lo haya hecho. Así que si tú compras un monstruo o cazador y yo no, seguiremos pudiendo jugar juntos sin ningún problema".

Esperemos que el hecho de que sean gratis estos futuros mapas o personajes, no signifique una baja en la calidad de éstos, lo que suele verse en





CLASE APOYO: CABOT - BUCKET - HANK







juegos de este tipo.

También se han conocido los requisitos que necesitará Evolve en su versión de PC y, en líneas generales, no son nada del otro mundo, con un espacio de disco de 50GB y destacando su compatibilidad con 4K.

Evolve, llega en el preciso momento en el cual muchos de los actuales jugadores pedían innovación y un poco más de originalidad en este tipo de juegos de acción multijugador.

Asoma como un título capaz de demostrar que aún se pueden hacer cosas nuevas y que, además da la posibilidad de jugar sin conexión a internet, no sin antes haber generado dudas en su implementación.

Esto, porque la experiencia en Evolve dependerá exclusivamente de quiénes sean los otros cuatro jugadores con los que vivamos nuestras partidas. Obviamente, la participación y experiencia que tengan en el juego, lo hará mucho más divertido y desafiante.

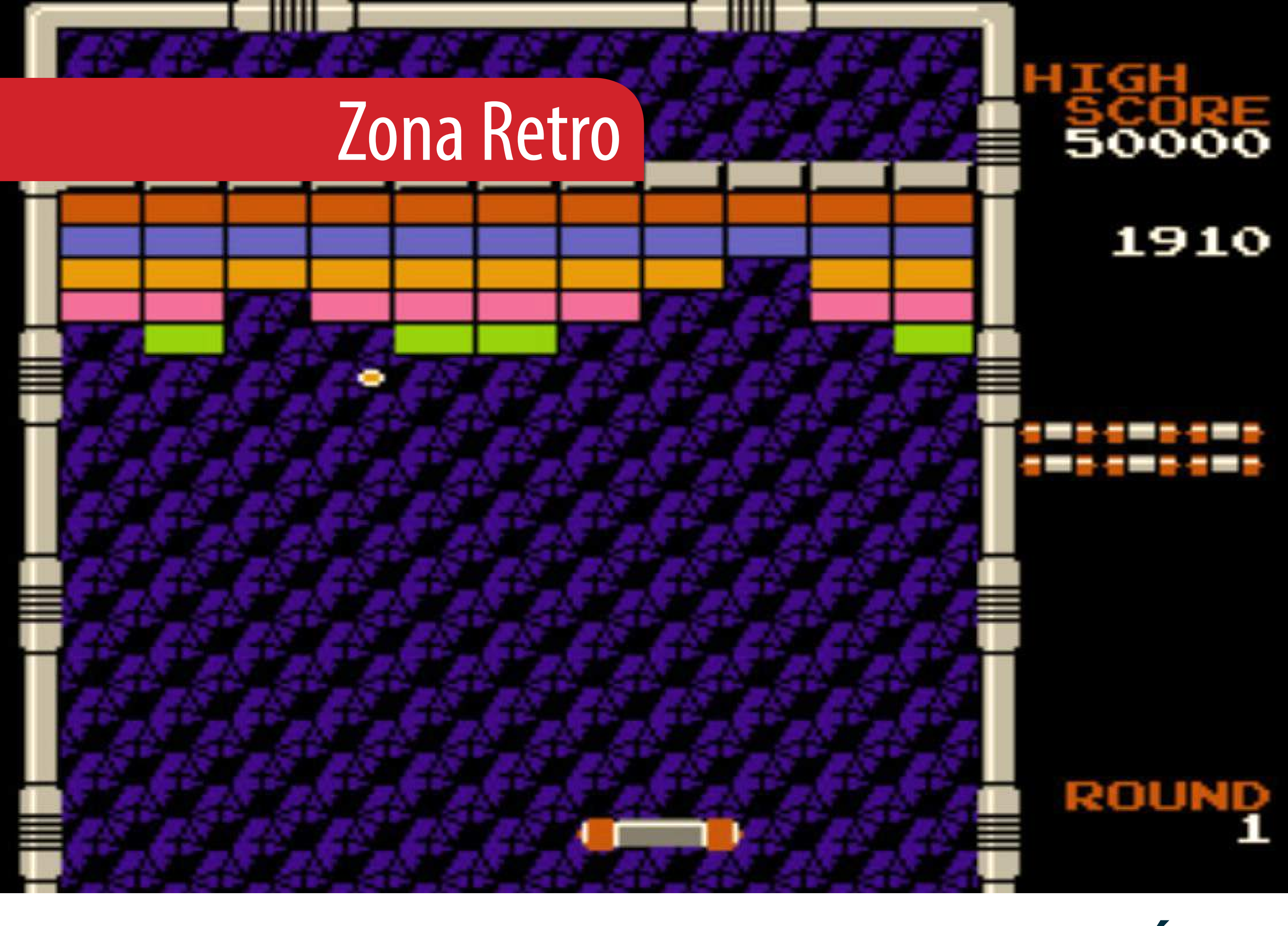
El único pero, es que esos factores estarán continuamente presentes si no juegas con amigos, por lo que deberemos esperar un milagro para que las partidas con desconocidos sean igual de exitosas y entretenidas.



Desarrollador:
Turtle Rock Studios

Distribuidor:
2K Games Interactive

Plataformas:
PlayStation 4
Xbox One
PC



LA SUBLIME PERFECCIÓN DE LA SENCILLEZ

La clásico saga Arkanoid es un claro ejemplo de cómo una mecánica tan sencilla puede dar como resultado un título tan entrañable.

Caleb Hervia
#Caleta

En una época en la que tenemos controles con miles de botones y cientos de posibilidades al momento de dar la orden a nuestros personajes, es casi inverosímil pensar en un juego que sólo tenga dos o tres comandos posibles: derecha, izquierda y dispara. Pues **Arkanoid** es la prueba de que con poco se puede hacer lo increíble.

Nacido en los '80, desde las entrañas de **Taito** (creadora de títulos increíbles como **Quix** o **Space Invaders**), trataba sobre una simple barrita que debía golpear una pelota para destruir ladrillos.

Contarlo así es algo aburrido y poco interesante, pero ahí es donde aparece la genialidad de los creadores. Cuando te enteras

que esa “barrita” es una especie de nave espacial, todo se vuelve mil veces más interesante.

Es precisamente desde la intro de 15 segundos, en donde vemos a nuestra nave **Vaus** saliendo de otra a punto de explotar, que nos sentimos parte del juego. Creemos que somos el piloto y que debemos cumplir con la enorme misión de romper todos esos bloques y así poder salir de las habitaciones en las cuales estamos encerrados.

La mecánica era sencilla: golpea la bola con la barra y destruye los ladrillos para pasar de etapa. Hay distintos tipos de bloques. Algunos deben golpearse dos veces para romperse y otros son indestructibles. Y, por si fuera poco, salen naves enemigas en la parte superior de la pantalla para complicarnos la vida.

Cada nivel tiene un patrón de bloques distintos que debemos destruir y, además, en varios de los ladrillos hallaremos **power ups**, que harán que Vaus aumente su poder. Así, podemos alargar nuestra nave, disparar con ella, obtener multibolas, ganar vidas extras, entre muchas otras.

Este no fue el primer juego en su género, pues a mediados de los ‘70, unos años después de la salida de pong, Atari lanzó un juego similar llamado **Breakout**, aunque no llegó al éxito que tendría este gran título.

Recuerdo haber pasado horas sentado junto a mi padre, al lado del computador, mirando cómo él dominaba como nadie aquella barra mágica. Y cómo, mientras él no estaba, yo intentaba emular sus logros en ese viejo 286 que teníamos.

Y no pocos se divirtieron como yo con este título, pues se sacaron cuatro versiones para PC: **Arkanoid** (1986), **Tournament Arkanoid** y **Revenge of Doh** o **Arkanoid II** (ambas en 1987), y **Arkanoid Returns** (1997).

Al principio, este juegazo se desarrolló para computadoras, pero no tardó en saltar a la NES, donde tuvo un mando especial, el **Vaus Controller**, que tenía un solo botón, un rotatorio (con ángulo de giro limitado), un puerto y el logo de Taito.

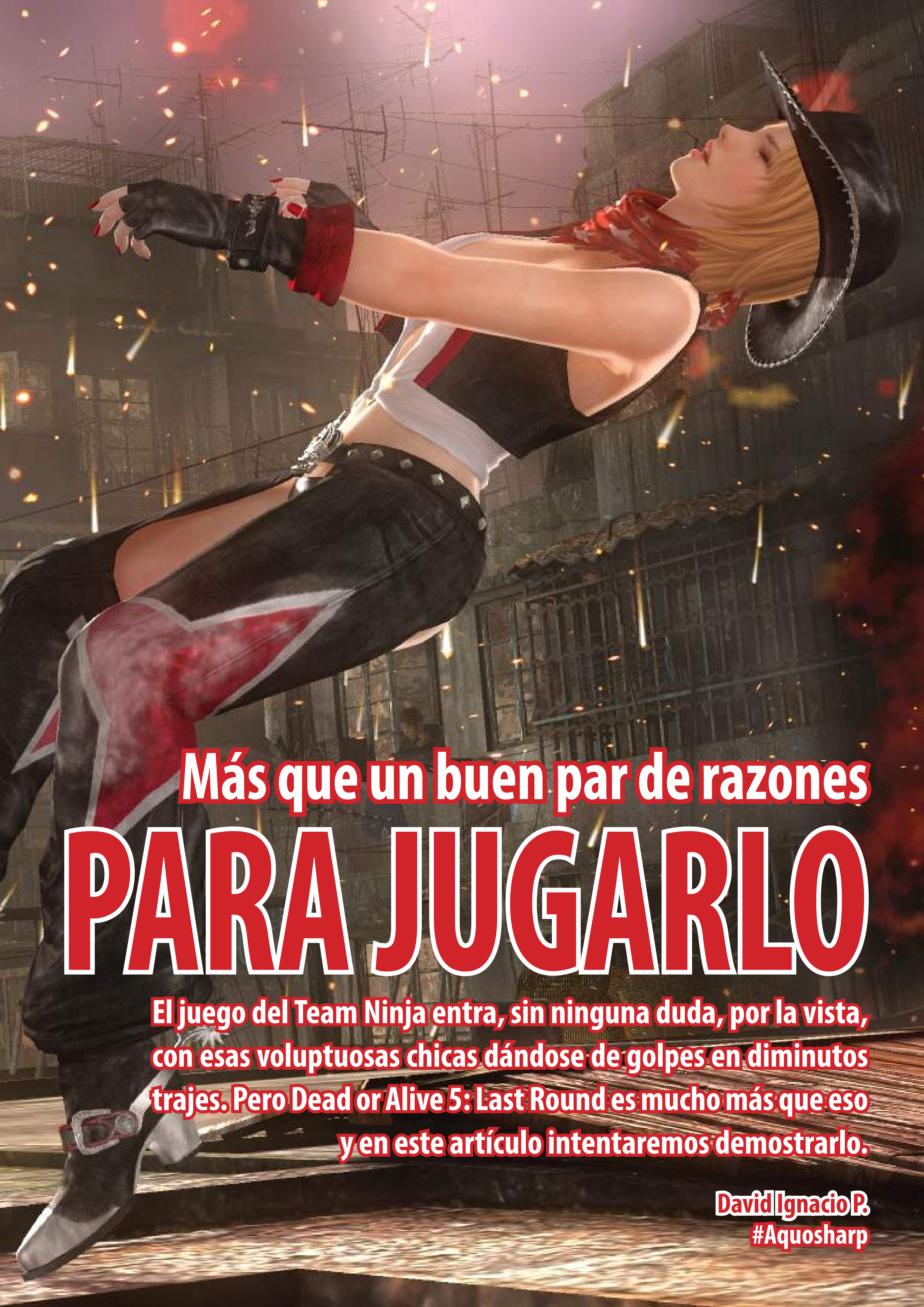
En 1997, se lanzó también una versión para Super Nintendo llamada **Arkanoid: Doh it Again**. Además se lanzaron Arkanoid Returns y su secuela, **Arkanoid Returns 2000** para PlayStation.

Debido a su simplicidad y dinamismo, **Arkanoid no pasa de moda**, y todavía hay muchos que disfrutamos de sus múltiples niveles, ya que la gran gracia del juego era que cualquiera podía superarlo sin ser, necesariamente, un gamer duro.

Además, constantemente se hacen versiones similares, especialmente en plataformas móviles.

Una muestra más de que no se necesitan historias hiperprofundas o escenas en ultra HD para hacer que un juego sea simplemente genial.





Más que un buen par de razones

PARA JUGARLO

El juego del Team Ninja entra, sin ninguna duda, por la vista, con esas voluptuosas chicas dándose de golpes en diminutos trajes. Pero Dead or Alive 5: Last Round es mucho más que eso y en este artículo intentaremos demostrarlo.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Es una de las principales creaciones del señor **Tomonobu Itagaki**, pero antes de proseguir quisiera recomendar fervientemente el siguiente tema como background para amenizar la interesante y constructiva lectura que presento a continuación. Un tema que, como recordarán los más conocedores, nos daba la bienvenida al multijugador competitivo y es, en mi opinión, el mejor de la banda sonora de la quinta entrega.

El motivo por el cual comienzo por destacar la música es para dejar en claro que, al contrario de lo que muchos piensan, **esta saga es mucho más que hembras voluptuosas en diminutos y provocativos atuendos**.

De hecho, se trata de un gran juego de peleas, pero que desgraciadamente ha sido "víctima", por decirlo de algún modo, de su excesiva erotización. Y lo digo entre comillas y con la explicación entre comas porque en términos comerciales



la marca siempre ha sido redituable y prueba de ello son sus muchas secuelas, revisiones y spin offs, más allá de que, por lo general, no se le tome con toda "seriedad" (*nótese otra vez el uso de comillas*) que se merece.

Todos estamos al tanto de que en nuestro universo existen muy pocas leyes y verdades absolutas. Una de las más conocidas dice que el todo es mayor que cada una de sus partes y otra tan eterna e incuestionable como la anterior es la que indica: **"En un juego de peleas lo mas importante es la jugabilidad".**

Entonces vamos a enfocarnos en este aspecto. En Dead Or Alive combatimos en las tres dimensiones del campo de batalla, lo que de partida nos entrega un mayor espacio o superficie donde desenvolvernos, pero también nos obliga a tener un mejor dominio del terreno. **El saber cómo moverse es fundamental**, ya que la habilidad para esquivar los ataques del rival se convierte en una herramienta vital a la hora de decidir cuál de los contrincantes se lleva la anhelada victoria.

En relación a esto, DOA posee una característica muy distintiva, como es **la opción de contraatacar en medio de la ofensiva enemiga** y así darle un giro a la batalla.

Este elemento, que si bien muestra cierto parecido con el reconocidísimo "parry" que encontramos en **Street Fighter 3** o el **Just Defend** del mítico Garou, tampoco es del todo similar, ya que estas técnicas exigen para ser efectivas ser ejecutadas desde el primer golpe del rival.

El contraataque, en cambio, puede ser utilizado al principio o a la mitad de la combinación del adversario, lo que en cierto modo nos recuerda al "combo breaker" de **Killer Instinct**.

Pero basta de nimiedades y vamos al grano. La base del juego es el conocido sistema del triángulo que podemos ver



en la imagen superior.

Se desprende de ella que el golpe vence al lanzamiento, a su vez el lanzamiento derrota al agarre y, por su parte, este último le gana al golpe.

Siendo sincero, desconozco si es por un tema de interpretación del idioma japonés original al inglés o español, pero noto cierta confusión en torno a estos conceptos.

Tomemos como ejemplo el caso de un clásico título en 2D como lo es **The King of Fighters**. Aquí podemos agarrar al rival cuando no está cubriéndose y, a continuación, automáticamente lo lanzaremos, ya sea de un lado al otro, hacia el aire o hacia el piso. Es decir, el agarrar al enemigo tiene como consecuencia directa el lanzarlo y, debi-

do a esto, tal vez ambas maniobras se entienden como sinónimos. Muy distinto es lo que pasa en DOA y, para explicarlo, usaré los términos en inglés, omitiendo **"strikes"** (golpes) por lo evidente.

El **"hold"** (agarre) es la acción que tiene como fin predecir al hit para contrarrestarlo. El **"throw"** (lanzamiento), en cambio, es un comando independiente que es efectivo mientras el oponente este cubriéndose, evadiendo o haciendo un "hold". Podemos encontrar además ciertas variaciones, como el Combo Throw, el Counter Hold, el Offensive Hold y, en ciertos personajes, incluso un Expert Hold.

Entiendo que en estos momentos muchos lectores tengan una expresión facial estilo WTF haciendo alusión a la poca compresión o al total desacuerdo con lo anteriormente expuesto.

Si es así, les sugiero comprar el juego y estoy seguro de que se darán cuenta que, después de



todo, no es tan complicado como aparenta.

Para continuar con este acercamiento a la franquicia de **Team Ninja**, hablaremos un poco sobre el argumento que la sostiene. No hace falta ser muy perspicaz para prever que no se trata de un monumento a la originalidad. La historia comienza cuando el maligno **Raidou** traiciona al clan Mugen Tenshin. A raíz de esto el pobre de **Hayate** (sobrino del susodicho) quedó medio muerto y, como era de esperar, su hermanita **Kasumi** juro que se vengaría del responsable.

Conflictos y dramas familiares dignos de la mejor novela venezolana se irán sumando a la trama, la que finalmente reúne a muchos luchadores bajo el alero de **DOATEC** (la infaltable corporación maligna) y su torneo de artes marciales. Posteriormente se descubren las terribles acciones que esta entidad lleva a cabo, entre las cuales hay clonaciones, secuestros, provocar amnesias, planes de dominación global, etcétera. Sólo falto que alguna de las guerreras quedara ciega y recuperara la vista el día de su matrimonio.



Desarrollador:
Team Ninja

Distribuidor:
Koei Tecmo

Plataformas:
PS4 - PS3 - PC
XOne - X360

En el plano visual, disfrutaremos de los manoseados 1080p/60fps, lo que asegura fluidez y calidad técnica, aunque se trata de un juego “old gen” y que ni siquiera en su momento fue un gran exponente en lo gráfico.

Los personajes serán 34, incluidos los invitados de **Virtua Fighter** y **Ninja Gaiden**, con un total de 31 escenarios donde resolver sus diferencias, Una cantidad bastante decente en mi opinión.

Falta poco entonces para un **17 de febrero** que todos los adeptos a ver chicas de generosas curvas luchando en bikini, trajes de conejitas y con todo tipo de *fanservice* esperamos ansiosos. Estará disponible en PC y todas las consolas de sobremesa... excepto WiiU.



La igualdad de géneros es total en DOA.



A LA SOMBRA DE LA GRAN "N"

Soy uno de los tantos que disfrutó de niño los mundos que creó Nintendo. Pero me decepciona ver el curso que hoy tomó la firma. ¿Dónde quedaron las ideas?

Caleb Hervia
#Caleta

Desde niño, **siempre fui un fanboy de Nintendo**. No sólo porque era de ellos la primera consola con la que tuve algún acercamiento, la NES. Tampoco porque mi primera consola fuese de esta empresa nipona, la sucesora Super NES. Ni siquiera porque me distrajera de mis momentos de dolor **cuando tuve cáncer a los 11 años**.

La verdadera razón que me hizo un fanboy de Nintendo fueron las horas de **ininterrumpida diversión** que me permitía tener junto a mi grupo de amigos cada vez que nos reuníamos.

Sólo se necesitaba soplar el cartucho, apretar power, tomar los mandos y dejarse llevar por la diversión. Fue tanto así que durante la adolescencia todos me apodaban **"caleta 64"**, en honor a la siguiente consola de la firma japonesa, y junto a mis amigos nos hacíamos llamar **"el trío Nintendo"**.

Para muchos era algo ridículo, absurdo, ñoño y pendejo. En el fondo, todos tenían razón, pero daba lo mismo. Nos daba la noción de tener un sentido de pertenencia.

No pertenecíamos a un partido político o a un pensamiento filosófico, sino que éramos parte de algo mucho más simple y hermoso. Éramos parte de los que con algo simple se divertían.

Creo que por mi afinidad con la marca, me encantó que muchos de sus personajes simplemente saltaran de las esferas gamers y se volviesen verdaderos **íconos de la cultura pop** alrededor del mundo. Y es que no conozco a alguien que no sepa quiénes son Mario, Luigi o el "mono de la corbata roja".

Conocimos grandes títulos de la compañía en las décadas del 80 y 90. Juegos y personajes que evolucionaron y se mezclaron más adelante, produciendo así entre-

gas espectaculares, llenas de adrenalina y competitividad frenética.

Crecí jugando Mario Bros, Donkey Kong, Star Fox, Zelda o Metroid, entre otros. Vibré el año 99 con la salida del primer Smash Bros (el cual hasta hoy me vuela la cabeza) y así con cada nueva entrega que reunía a mis personajes favoritos.

¿Pero qué ha sido de la compañía del fontanero 15 años después?

Por alguna razón, Nintendo decidió no seguir creando nuevos títulos. Y por nuevos me refiero a juegos nunca antes vistos. **¿Es que quizás se les agotaron las ideas?** ¿O es que se conformaron sólo con ganar los billetes fácilmente, en lugar de alucinar a sus seguidores con originales y brillantes creaciones?

¿Qué puedes esperar de una consola como la actual Wii U cuando sus mayores estrenos son nuevas versiones de juegos pasados o reestrenos con una mejora gráfica?



Reggie no parece tener respuestas...

Lo peor para uno, como fan de la compañía, es que año a año nos encontramos con esta triste realidad en lo que a la gran N se refiere.

Un nuevo Mario Kart o Mario Party, un Smash Bros o algo con Link. Las nuevas ideas son juegos con un Mario futbolista, tenista o uno que practica béisbol. Pareciera que Mario y Barbie fueron a la misma universidad, pues tienen igual cantidad de profesiones.

No me sorprendería ver a Mario diseñador de moda, Mario el bailarín del caño o el tan esperado juego con Mario como soldador al arco.

Para qué referirnos a Pokémon, que es otro de los salvavidas de esta compañía. Creo que han tenido que inventar colores para los nuevos títulos. Antes eran sólo 150 pokémon. **Ahora, después de la versión número 3.000 del juego, hasta el pasto se captura y evoluciona**.

Mientras esto sucede y la compañía se aleja cada vez más de los puestos de avanzada, en la vereda de al frente hay un crecimiento abismante.

Microsoft y Sony entraron con todo a la competencia, sobre todo en esta nueva generación, y decidieron no aflojar ni descansar por un instante. Títulos asombrosos se anuncian o salen con regularidad. Nuevas ideas, nuevos persona-

jes, historias muchísimo más maduras y complejas han transformado a sus plataformas en las preferidas no sólo por los jugadores, sino también por quienes desarrollan videojuegos.

¿Cómo es posible que en tan poco tiempo una empresa gigante y visionaria perdiera todo lo que la caracterizó?

Algunos afirman que Nintendo se ha dedicado a hacer que sus consolas sean más para la familia, **pero en la realidad eso no es así**. Quizás tengan algunos juegos que permitan esto, pero aun no veo a un abuelo jugando Kirby o Pikmin.

Creo que simplemente han llegado al punto en el que **no disfrutan de lo que hacen y, por ende, lo hacen sin pasión**.

No hay una búsqueda de atraer, cautivar, o sorprender con nuevos títulos y franquicias.

En una entrevista reciente, **Shigeru Miyamoto**, el "padre" de las principales franquicias de Nintendo, declaró que estaba en contra de que se estirasen tanto ciertas sagas en vez de ofrecer cosas nuevas.

Este año, sin embargo, su compañía hará una nueva entrega de Star Fox, lanzará una versión con gráficos mejorados de Zelda Majora´s Mask y declaró que existe la posibilidad de trabajar en un nuevo F-Zero. En otras palabras, hará justo lo que declara estar totalmente en contra.

Por alguna razón, Nintendo decidió no seguir creando nuevos títulos. Y por nuevos me refiero a juegos nunca antes vistos. ¿Es que se les agotaron las ideas? ¿O es que se conformaron sólo con ganar los billetes fácilmente, en lugar de alucinar a sus seguidores con originales y brillantes creaciones?

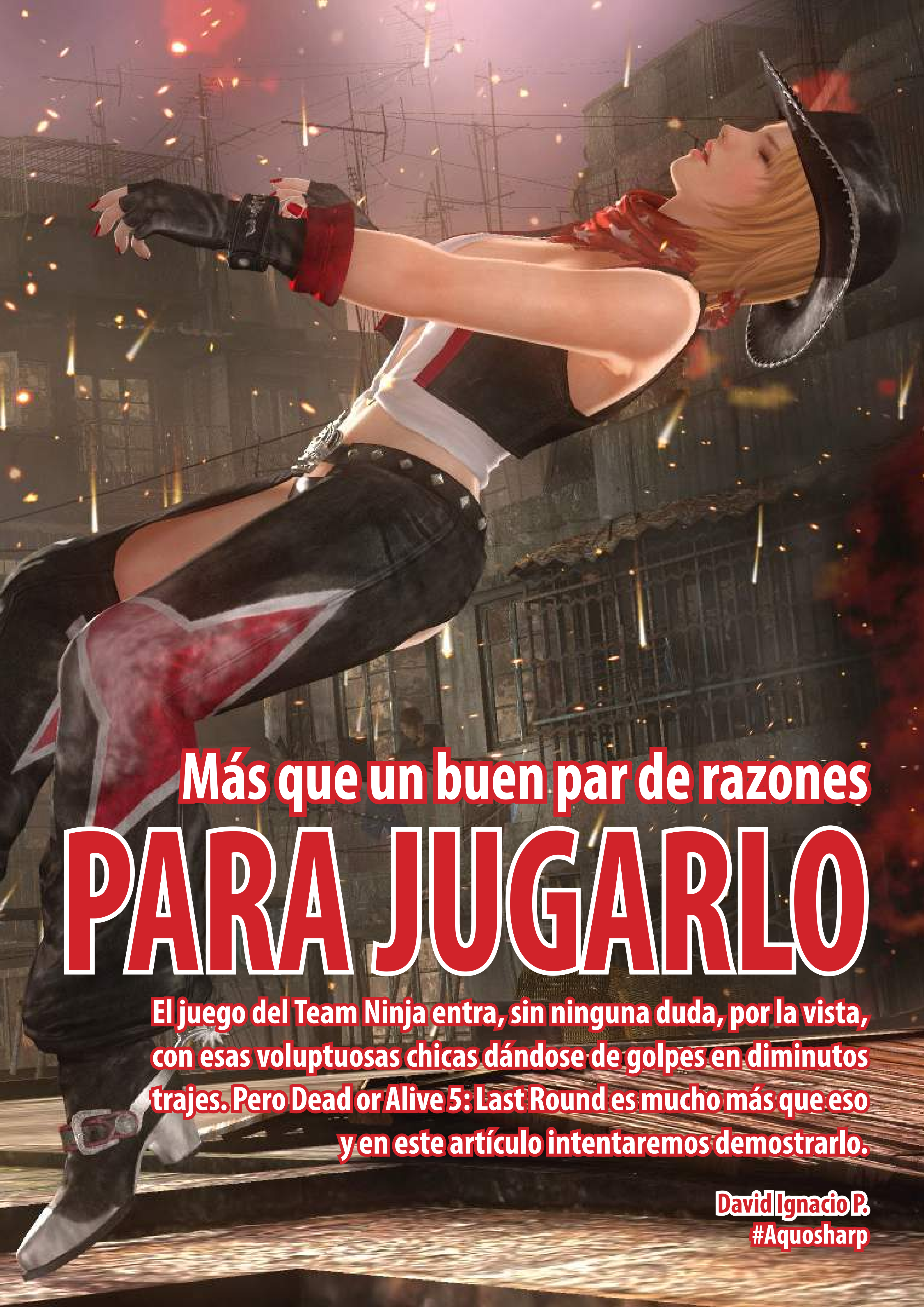
En resumidas cuentas, nos encontramos ante una gigante herida, ciertamente no en sus bolsillos, sino en algo que para nosotros los gamers es mucho más importante: **en su creatividad y en su esencia**.

Aunque duela decirlo, Nintendo sólo es **una simple sombra** de lo que fue hace un poco más de diez años.

Los fans, sin embargo, no lo damos todo por perdido y esperamos que esta realidad cambie y **no nos encontremos frente a un panorama similar al que vivió Sega**, teniendo que ver cómo la compañía se disuelve entre un mar de lágrimas pixeladas de 16 bits.

Me gustaría que mis hijos en el futuro puedan jugar Mario Bros, pero no las cuatro mil versiones que llenan el catálogo de la consola, sino que sea sólo uno más de los muchos títulos que la Gran N nos ofrezca. ¿Por qué no?





Más que un buen par de razones

PARA JUGARLO

El juego del Team Ninja entra, sin ninguna duda, por la vista, con esas voluptuosas chicas dándose de golpes en diminutos trajes. Pero Dead or Alive 5: Last Round es mucho más que eso y en este artículo intentaremos demostrarlo.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Es una de las principales creaciones del señor **Tomonobu Itagaki**, pero antes de proseguir quisiera recomendar fervientemente el siguiente tema como background para amenizar la interesante y constructiva lectura que presento a continuación. Un tema que, como recordarán los más conocedores, nos daba la bienvenida al multijugador competitivo y es, en mi opinión, el mejor de la banda sonora de la quinta entrega.

El motivo por el cual comienzo por destacar la música es para dejar en claro que, al contrario de lo que muchos piensan, **esta saga es mucho más que hembras voluptuosas en diminutos y provocativos atuendos**.

De hecho, se trata de un gran juego de peleas, pero que desgraciadamente ha sido "víctima", por decirlo de algún modo, de su excesiva erotización. Y lo digo entre comillas y con la explicación entre comas porque en términos comerciales



la marca siempre ha sido redituable y prueba de ello son sus muchas secuelas, revisiones y spin offs, más allá de que, por lo general, no se le tome con toda "seriedad" (*nótese otra vez el uso de comillas*) que se merece.

Todos estamos al tanto de que en nuestro universo existen muy pocas leyes y verdades absolutas. Una de las más conocidas dice que el todo es mayor que cada una de sus partes y otra tan eterna e incuestionable como la anterior es la que indica: **"En un juego de peleas lo mas importante es la jugabilidad".**

Entonces vamos a enfocarnos en este aspecto. En Dead Or Alive combatimos en las tres dimensiones del campo de batalla, lo que de partida nos entrega un mayor espacio o superficie donde desenvolvernos, pero también nos obliga a tener un mejor dominio del terreno. **El saber cómo moverse es fundamental**, ya que la habilidad para esquivar los ataques del rival se convierte en una herramienta vital a la hora de decidir cuál de los contrincantes se lleva la anhelada victoria.

En relación a esto, DOA posee una característica muy distintiva, como es **la opción de contraatacar en medio de la ofensiva enemiga** y así darle un giro a la batalla.

Este elemento, que si bien muestra cierto parecido con el reconocidísimo "parry" que encontramos en **Street Fighter 3** o el **Just Defend** del mítico Garou, tampoco es del todo similar, ya que estas técnicas exigen para ser efectivas ser ejecutadas desde el primer golpe del rival.

El contraataque, en cambio, puede ser utilizado al principio o a la mitad de la combinación del adversario, lo que en cierto modo nos recuerda al "combo breaker" de **Killer Instinct**.

Pero basta de nimiedades y vamos al grano. La base del juego es el conocido sistema del triángulo que podemos ver



en la imagen superior.

Se desprende de ella que el golpe vence al lanzamiento, a su vez el lanzamiento derrota al agarre y, por su parte, este último le gana al golpe.

Siendo sincero, desconozco si es por un tema de interpretación del idioma japonés original al inglés o español, pero noto cierta confusión en torno a estos conceptos.

Tomemos como ejemplo el caso de un clásico título en 2D como lo es **The King of Fighters**. Aquí podemos agarrar al rival cuando no está cubriéndose y, a continuación, automáticamente lo lanzaremos, ya sea de un lado al otro, hacia el aire o hacia el piso. Es decir, el agarrar al enemigo tiene como consecuencia directa el lanzarlo y, debi-

do a esto, tal vez ambas maniobras se entienden como sinónimos. Muy distinto es lo que pasa en DOA y, para explicarlo, usaré los términos en inglés, omitiendo **"strikes"** (golpes) por lo evidente.

El **"hold"** (agarre) es la acción que tiene como fin predecir al hit para contrarrestarlo. El **"throw"** (lanzamiento), en cambio, es un comando independiente que es efectivo mientras el oponente este cubriéndose, evadiendo o haciendo un "hold". Podemos encontrar además ciertas variaciones, como el Combo Throw, el Counter Hold, el Offensive Hold y, en ciertos personajes, incluso un Expert Hold.

Entiendo que en estos momentos muchos lectores tengan una expresión facial estilo WTF haciendo alusión a la poca compresión o al total desacuerdo con lo anteriormente expuesto.

Si es así, les sugiero comprar el juego y estoy seguro de que se darán cuenta que, después de



todo, no es tan complicado como aparenta.

Para continuar con este acercamiento a la franquicia de **Team Ninja**, hablaremos un poco sobre el argumento que la sostiene. No hace falta ser muy perspicaz para prever que no se trata de un monumento a la originalidad. La historia comienza cuando el maligno **Raidou** traiciona al clan Mugen Tenshin. A raíz de esto el pobre de **Hayate** (sobrino del susodicho) quedó medio muerto y, como era de esperar, su hermanita **Kasumi** juro que se vengaría del responsable.

Conflictos y dramas familiares dignos de la mejor novela venezolana se irán sumando a la trama, la que finalmente reúne a muchos luchadores bajo el alero de **DOATEC** (la infaltable corporación maligna) y su torneo de artes marciales. Posteriormente se descubren las terribles acciones que esta entidad lleva a cabo, entre las cuales hay clonaciones, secuestros, provocar amnesias, planes de dominación global, etcétera. Sólo falto que alguna de las guerreras quedara ciega y recuperara la vista el día de su matrimonio.



Desarrollador:
Team Ninja

Distribuidor:
Koei Tecmo

Plataformas:
PS4 - PS3 - PC
XOne - X360

En el plano visual, disfrutaremos de los manoseados 1080p/60fps, lo que asegura fluidez y calidad técnica, aunque se trata de un juego "old gen" y que ni siquiera en su momento fue un gran exponente en lo gráfico.

Los personajes serán 34, incluidos los invitados de **Virtua Fighter** y **Ninja Gaiden**, con un total de 31 escenarios donde resolver sus diferencias, Una cantidad bastante decente en mi opinión.

Falta poco entonces para un **17 de febrero** que todos los adeptos a ver chicas de generosas curvas luchando en bikini, trajes de conejitas y con todo tipo de *fanservice* esperamos ansiosos. Estará disponible en PC y todas las plataformas de sobremesa... excepto WiiU.



La igualdad de géneros es total en DOA.

"Your world will Burn" ("Tu mundo arderá en llamas"). Con esta frase parte la nueva propuesta para la saga de **Total War**, donde nos sumergiremos en la oscura época en que se vio envuelta el mundo antiguo, en especial Roma, tras la llegada del temido **Atila**, "El Azote de Dios".

The Creative Assembly, equipo tras el desarrollo de esta prestigiosa saga de estrategia, nos trae con **Total War: Attila** su nueva expansión independiente. Y, como ya lo hicieron con Total War: Kingdoms y Fall of The Samurai, usará como base el juego original, en este caso el ya estrenado **Rome: Total War 2**.

En el juego, si bien volverá a ambientarse en el periodo de Roma, no veremos a este imperio en su apogeo y conquista, sino que en su momento de decadencia, donde trata desesperadamente de sobrevivir a las embestidas de los otrora pueblos bárbaros, que ahora buscan sacar provecho del imperio, debilitado y fragmentado entre oriente y occidente.

El eje central, no obstante, será **la campaña de destrucción y devastación** que deja Atila a través de Europa, mientras arrasa con todo a su paso para llegar hasta la mismísima Roma.

Habrá, en todo caso, otras facciones que abarcarán los distintos gustos de los jugadores, pues cada una contará con sus propias particularidades y percibirán de distintas formas el embiste de los Hunos. De momento, **se informa de 10 facciones**, las cuales se pueden dividir en cinco grandes grupos.

Reinos Bárbaros
Conformados por los Sajones y Francos. Son aquellos grandes reinos que aprovecharon la influencia romana para evolucionar, formando la posterior personalidad de Europa Occidental.

Grandes Migraciones
Son los pueblos herederos de Roma y que le prestaron servicios durante su periodo de decadencia. Aquí encontramos a los Alanos, Ostrogodos, Vándalos y Visigodos.

Tribus Nómadas
Compuestas en principio sólo por los Hunos, quienes le dan vida principalmente a este juego.

Imperio Romano
Aquí podremos elegir entre el Imperio de Oriente y el de Occidente. Los dos igual de mermados e intentando mantener lo que fue su gran cultura.

Imperios Orientales
Estos constan del Imperio Sasánida, los continuadores del gran imperio persa, que se aprovecharán del caos creado por la horda de Hunos para comenzar la guerra y conquista de sus vecinos.

Una de las particularidades en esta nueva entrega viene dada por las tribus nómadas, las que dada su propia naturaleza se diferenciarán de las demás por **no contar con una capital de inicio ni con ciudades bajo su administración**.



El azote de Dios
VIENE POR NOSOTROS

El estudio The Creative Assembly vuelve a la carga en los juegos de estrategia con su nueva expansión independiente Total War: Attila, que usará como base Rome: Total War 2.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan

Es más, podrían no tenerlas nunca, ya que para avanzar con estos pueblos nos basta sólo mejorar su apartado militar. Y, cada vez que conquistemos una ciudad, como buenos saqueadores, **podremos elegir entre gobernarlas o arrasarlas totalmente**. Esta última opción destruirá definitivamente el enclave, pudiendo así seguir nuestro avance expansionista, al más puro estilo de Atila, es decir, que por donde pase nuestro caballo la hierba no vuelva a crecer.

El juego además vuelve a incorporar, tras arduas peticiones de los fans, su muy conocido, pero ahora mejorado, **árbol familiar**, donde se expresa toda la línea sucesoria de nuestros personajes.

Se sumará el de habilidades, que se dividirá entre las propias de nuestra facción, las que podemos ir mejorando dependiendo de lo que queramos, y las de nuestros generales, que cuenta con vestimentas, ítems, y atributos, los que nos dan distintos bonus que


Las escenas parecen casi de película.

pueden ser positivos o negativos, en aspectos como la salud, popularidad, experiencia en el campo de batallas, etc.

Todos estos elementos influirán no sólo para poder administrar los pueblos bajo nuestra facción y los que conquistemos, sino también para ver si nuestro general es capaz de comandar un ejército y subirle la moral.

Es con todos estos innovadores elementos que sus creadores buscan recuperar la confianza de los fans tras un no muy cumplidor Rome: Total War 2, que si bien fue estrenado en 2013, **recién tras varias actualizaciones está llegando al nivel que se esperaba**.

Por esto, Total War: Attila, **que se lanza el 17 de este mes**, es un imperdibles para los fanáticos de los juegos de estrategia y en especial para quienes han disfrutado esta saga que cumple 15 años.



Desarrollador:
The Creative Assembly

Distribuidor:
Sega

Plataforma:
PC


NOS DICEN QUE
LOS VIDEOJUEGOS
NOS HAN
ARRUINADO LA VIDA
NO SABEN QUE AÚN
NOS QUEDAN DOS MÁS
SOMOS GAMEADICTOS
www.GAMEADICTOS.net





Jugar para
AMAR U ODIAR

Hay juegos imposibles de encasillar, pues se convierten en una experiencia tan personal que los eleva a la categoría de obra de arte. Shadow of the Colossus es uno de ellos.

Ignacio Ramírez
#Mumei

Los videojuegos son una herramienta poderosa de expresión artística. Muchos van más allá de presentar un simple reto a superar para llegar a esa sensación de logro que tanto nos satisface. Algunos te transmiten emociones, sentimientos y experiencias difíciles de olvidar.

A diferencia del cine, la literatura o la música, **el mundo de los videojuegos es mucho más versátil**. Más de una vez nos encontraremos con obras que no perderían mucho de haber nacido en alguno de los mundos anteriormente mencionados. Sólo dependerá de lo que el desarrollador –o artista- a cargo nos quiera entregar.

Así, este enorme mundo se compone de grandes productos de entretenimiento como lo serían las historias de **Telltale Games**, las obras de **Quantic Dream** o videojuegos en todo el sentido de esa palabra, como **Dark Souls** o **Bayonetta**.

Pero esto es una industria, aquí hay que generar dinero. Por eso, la mayor parte del tiempo veremos un catálogo fuerte de videojuegos que no se diferencian demasiado unos de otros.

Todo apunta, más bien, a darle en el gusto al jugador. Abunda, generalmente, la unificación de mecánicas ya probadas y exitosas. ¿A la gente le gustó saltar de atalayas? Pues véndeles uno por año. O por qué no dos…

El alma de un juego sólo es dada cuando éste es más personal, cuando hay amor en su concepción, cuando detrás está una persona que desea transmitir algo. Y, cuando se logra esa síntesis entre cuerpo y alma , es cuando un videojuego adquiere trascendencia.

Así, cada año vemos obras que usan las herramientas que los videojuegos otorgan para repetir fórmulas una y otra vez. Así tenemos algunas con sólo cuerpo, como **Watch Dogs**, una alquimia de todo lo que se suponía que le gustaba a la gente, o **Child of Light**, un producto de marketing que quiso entrar en la estela del valor artístico indie.

Ambos son juegos sin alma, la cual sólo es dada cuando el videojuego es más personal, cuando hay amor en su concepción, cuando detrás está una persona que desea transmitir algo. Sólo entonces surge la posibilidad de la síntesis del cuerpo y alma y que, con ella, **el videojuego adquiera trascendencia** y vida para los siglos venideros…

Entonces, ¿qué pasa cuando nace algo que no puedes repetir una y otra vez a hasta el cansancio? ¿O cuando un videojuego no puede ser catalogado en grupo de claras características en común? ¿Cómo visualizar un análisis de un videojuego que no entra en los parámetros comunes?

Pues no te queda más que dejarte querer por



lo que tienes en frente, **pues seguramente estás ante una obra de arte**.

El 2005 ocurrió eso. Nació un videojuego producto de un matrimonio de cuerpo y alma que no entra en ninguno de los cánones establecidos por la industria y cuya fórmula, hasta el día de hoy, nadie ha podido repetir. Todo gracias a la existencia de un autor que quiso expresar algo y nos dio el privilegio de conocer **Shadow of The Colossus** (SotC).

Esto se consiguió gracias a que hubo un equipo o alguien detrás que quiso transmitir algo. ¿Cuál era ese mensaje? Eso no lo sabemos ni tú, ni yo, ni ningún ser humano excepto el mismísimo **Fumito Ueda**. Pero a mí me da igual lo que quiera decirme. Lo que me importa es lo que yo he entendido, gracias a mis experiencias y mi conocimiento del mundo.

El relato que SotC nos quiere contar es una historia de amor bastante simple. Interpretarás a un chico (lo llamarán Wander, aunque ese no es su nombre real, sino que deriva de "wanderer", que en inglés significa errante) que viaja a una tierra prohibida para hacer un trato con el dios **Dormin**: si matas a 16 colosos, representaciones carnales de una serie de antiguos ídolos, le devuelve la vida a la chica que has llevado.

La mecánica jugable tampoco es compleja. Vé a tal punto sobre tu ye-

gua **Agro**, encuentra al coloso, descubre cómo matarlo y repite esto, para más disfrute -o tedio-, 16 veces. Tan simple como lo leen, es sólo eso.

Nuestro repertorio de armas tampoco es muy extenso y se limita a un arco y una espada que usaremos todo el juego, sin más variaciones. Progreso de personaje tampoco existe como tal, aunque nuestra barra de vida y resistencia aumenta en el transcurso del juego, **pero sin convertirse en un factor que influya en la mecánica jugable**. Al cabo, seguimos siendo una persona contra un coloso.

Parte del encanto del juego radica en su forma de anticipar los encuentros con los colosos. Avanzamos por páramos desérticos, bosques impenetrables y praderas infinitas siguiendo el lugar donde los haces de luz de la espada se concentran. **Todo en total soledad**, con el tranquilo sonido de la cabalgata como único compañero.

Nuestro viaje nos lleva a un punto donde encontramos un lugar de especial belleza. Esa es la pista definitiva de que ante nosotros aparecerá pronto un coloso.

Al llegar, **ante nosotros una majestuosa criatura comenzará a moverse**. Es imposible la primera vez que se juega no centrar la cámara en ellas y apreciar el increíble diseño y variedad de cada solemne criatura.



Cada batalla será un puzle en sí mismo. Nuestra espada nos dirá los puntos débiles de los colosos y dependerá de nosotros descubrir cómo llegar a ellos, cómo subir a las imponentes criaturas como todo buen parásito. **Todos los enfrentamientos son de una intensidad brutal**, que dejan al jugador exhausto al alzarse vencedor.

Ya derrotada la criatura volveremos inconscientes al templo. Los despertares aquí siempre estarán acompañados con los espectros de los ídolos caídos mirándonos con algo más parecido a la compasión que al odio y el reflejo de lo que las batallas le han hecho a la constitución de nuestro protagonista, que fácilmente ignora toda existencia de corrupción en su cuerpo al ver nuevamente el altar con el cuerpo de la muchacha recostado frente a él.





La belleza del apartado grafico queda más que en evidencia a la vista de cualquiera y el apartado sonoro es brillante. **No basta con tener buena música, hay que saber cómo emplearla**. En el caso de SotC, los trayectos sólo contarán con el ruido de los cascos al chocar contra el suelo y los gritos de Wander espoleando al caballo.

Cuando nos acerquemos al coloso, una melodía anticipará su presencia, **incrementando la tensión en el jugador**. Una vez que aparece ante nosotros, la banda sonora se desata para dar aún más magnitud al enfrentamiento y empequeñecernos ante las nobles bestias que enfrentamos. Cuando asestemos la puñalada final al coloso no escucharemos un tema triunfal. Más bien una elegía al valor de un coloso que si cayó fue por defenderse de nuestro protagonista, no por tratar de darle muerte desde un primer momento.

De seguro muchos de quienes lo han jugado y leen este artículo pensarán que es monótono, que el escenario está vacío, que le faltan misiones secundarias, que está narrado a cuenta gotas... ¿dónde carajo se metieron los enemigos menores? ¿Otro mal parido que ya está sobrevalorando el puto juego llamándolo obra de arte?

A ellos les digo: **esto es arte y algo que nace solo, nace cuando el autor dialoga con su obra y no con el público**. No pueden criticarle la falta de misiones secundarias en tan vasto escenario. ¿Estás buscando acaso un Dragon Age?

No necesito jugar cada **Assassin's Creed** para saber con qué me voy a encontrar ni ser adivino para saber que una vez iniciada la campaña en **Call of Duty** ahí estará la puta fase de infiltración esperándome. En cambio, SotC es algo que no esperas y no sabes cómo será jugarlo hasta hacerlo. Tal vez te guste y asombre o tal vez no y lo odies, **pero la indiferencia acá no tiene espacio**.

Por esto, Shadow of The

Colossus se desmarca fácilmente de sus supuestos fallos, pues no sigue ningún canon de la industria y **sólo es el resultado de la expresión artística del autor**.

Su finalidad nunca fue, por lo tanto, la de ser un momento de distracción o un escape de la rutina. Está aquí para regalarte un momento que ningún otro videojuego hará, algo propio de lo que solemos llamar arte.

Imagínense que están contemplando en todo su esplendor la bóveda de la Capilla Sixtina. Probablemente, cada persona tendrá una percepción diferente, pero algo es seguro, **será un momento sólo de ustedes y único**. Así sucede con SotC. Cada momento vivido en la tierra prohibida es único para cada uno de los jugadores.

Nuestro recorrido por esta tierra desolada, ver la imponente presentación de los colosos y la melancolía que gatilla la muerte de cada uno... todas esas situaciones son un mar de sensaciones únicas que sólo yo tuve y es poco probable que otro jugador tenga las mismas. **Esos momentos me pertenecen**. Es mi interpretación de lo que estoy experimentando.



La historia es perfecta para un videojuego, ya que éste es un medio interactivo y, como tal, tiene la ventaja de que interactuó con él, lo hago parte de mí. Por lo tanto, que en ningún momento se diga el nombre, la relación entre los protagonistas o incluso la posible conexión que pueda tener con **ICO**, el juego anterior de Ueda, dan pie a que yo mismo saque mis propias conclusiones y fabriqué mi propia historia en base a mi manera de ver el mundo. **El juego nuevamente se convierte en algo mío**.

Si bien será un título que quedará en la historia, está lejos de representar una revolución, pues no es algo que puedas imitar, conseguirle un símil o hacer un género nuevo a partir suyo. **Es arte en toda su expresión y, como tal, nace de la intuición y no del razonamiento**.

¿Nota para el juego? No puede llevar una si lo que le hace grande es ser una experiencia netamente personal y eso es lo que más vale en este tipo de obras, que saben ser personales y únicas para quien las experimenta, siendo él quien juzgue la obra. No con nota, **sino asemejando el lenguaje del autor**, en palabras simples, con sentimientos de amor u odio.



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200 TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600 PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS



Tim Schafer
UN CONTADOR DE HISTORIAS

Hacia marzo de 1989, el futuro no parecía nada brillante para un joven idealista y apasionado por los videojuegos llamado **Timothy John Schafer**. Y es que su primera experiencia no fue nada positiva, pues desde **Atari Games** le cerraron las puertas en las narices.

Para entonces con sólo 21 años, comenzaba sus estudios de Ciencias en Computación en la Universidad de California e, incluso, postuló a la empresa **Hewlett Packard**.

¿Por qué a una firma que no estaba ligada a los videojuegos? Porque había leído que uno de sus autores favoritos, **Kurt Vonnegut**, había trabajado en General Electric mientras, durante las noches, escribía las obras que lo hicieron famoso.

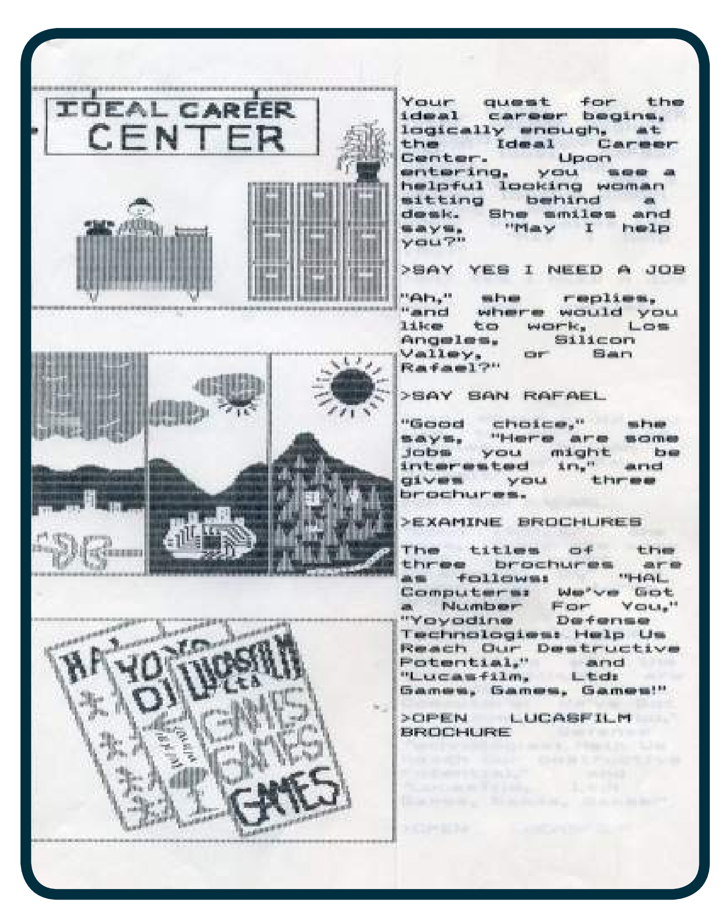
Para su infortunio, su currículo tampoco pareció llamar mucho la atención de HP. Tras aquello, se había dado por vencido y estaba enfocado en sacar su carrera cuanto antes para sólo entonces ir tras sus sueños.

Eso hasta que un aviso colgado en el muro de su campus lo cautivó de inmediato: **Lucas Films** buscaba un asistente de diseño y programación.

Internamente, por cierto, el puesto era conocido como el **"scummlet"**, pues debía dominar la utilidad SCUMM creada por Lucas Films y desarrollada por **Ron Gilbert** y **Aric Wilmunder** para el juego Maniac Mansion.

Entusiasmado, Schafer de inmediato llamó al teléfono en el anuncio. Le respondió **David Fox**, reconocido programador de la firma. Y lo primero que le dijo fue cuánto quería trabajar en Lucas Films, no por Star Wars, sino porque adoraba el juego **Ballblaster**, su favorito en la Atari 800.

La respuesta de Fox fue lapidaria: "Bueno, el nombre del juego es **Ball Blazer**. Sólo se llamaba Ballblaster la copia pirateada". Un golpe al mentón y sin anestesia.





La entrevista había comenzado en forma desastrosa y no mejoró demasiado, aunque Fox fue lo suficientemente cortés para invitarlo a enviarles su currículo y una carta describiendo cuál sería su trabajo ideal.

"Sabía que la entrevista había sido un desastre y que no tenía nada que perder, **así que hice mi carta como una aventura semigráfica**. Dibujé las imágenes en mi pad Koala e imprimí todo en la impresora de mi Atari 800", contaría Schafer en su blog 20 años después.

El resultado lo pueden ver en las imágenes de arriba. Y lo cierto es que Fox quedó impresionado.

"Su presentación en modo de novela gráfica fue asombrosa. Yo estaba a cargo de buscar nuevos scummlets para ayudarnos en futuros juegos de aventuras gráficas y sabía que el código no era demasiado difícil, por lo que cualquier programador decente aprendería el lenguaje. **Pero lo que no podíamos enseñarle a alguien era a tener su creatividad y retorcido sentido del humor**. Por eso, su postulación fue perdecta para el puesto", explicaría Fox.

El avezado programador tenía razón. Y Schafer no tardó en demostrarlo. Su primer trabajo en serio fue ayudar en el desarrollo de la versión de NES de **Maniac Mansion**, donde conocería a Gilbert, pero su turno de brillar llegaría luego con la aventura **The Secret of Monkey Island**.

Como escritor y programador, fue el responsable junto a **Dave Grossman** de gran parte de los sabrosos diálogos que tiene esta aventura.

Un juego al que en principio Ron Gilbert quería darle un tono serio, pero

que terminó convencido de convertirlo en una comedia tras leer las hilarantes historias creadas por Schafer y Grossman.

¿Qué resultó de aquello? Una joya de las aventuras gráficas, que saltaría a múltiples plataformas con el tiempo, en la cual guiábamos a **Guybrush Threepwood**, un carismático aprendiz de pirata, mientras descubríamos un divertido mundo con multitud de etapas y diálogos imborrables.

El trío volvería a juntarse para crear su secuela, **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**, otra obra de arte, reconocida como el mejor juego del año 1992 y que, manteniendo la gracia y el humor del original, también acercó a muchos al género, pues tenía una versión "lite" que la hacía más accesible a quienes se iniciaban en las aventuras de *point and click*.

Con esta experiencia, su siguiente desafío sería encabezar, junto con Grossman, el equipo que haría **Maniac Mansion: Day of the Tentacle**, una comedia de viajes en el tiempo que sería la secuela del título desarrollado por Gilbert, quien había emigrado ya de la compañía para formar su propio estudio.

Pese a recibir elogiosas críticas, el título no tuvo demasiado éxito comercial, aunque tampoco fue un fracaso. Eso sí, con el tiempo quedaría en evidencia que el género estaba perdiendo su tirón en las audiencias.

Schafer lo descubriría al poco tiempo con el peor fracaso comercial de su carrera. Y es que, tras desarrollar la aventura **Full Throttle**, que seguía la historia de Ben, el líder de una pandilla de motoqueros llamada Los Polecats, llegaría en 1998 su obra cúlmine, pero también la que marcó su adiós de Lucas Films: **Grim Fandango**.

El juego, recién remasterizado para PlayStation 4 y PC (*al igual que lo será The Day of the Tentacle*), ya lo analizamos en profundidad en nuestra edición anterior, pero basta decir que se trata de la mejor aventura gráfica nunca hecha, con un elenco de personajes imperdible, una estética de filme noir formidable, una elevada dificultad y un protagonista, **Manny Calavera**, que derrocha simpatía y carisma.

El problema es que, pese a ganar cuanto premio había en los medios, el público le dio la espalda al juego, Lucas Films perdió un dineral y el crédito de Schafer en la compañía se agotó. Una injusticia, pues si algo le sobraba al título era calidad artística y técnica.

La gota que rebasó el vaso fue la cancelación de un proyecto que estaba preparando para la nueva PlayStation 2. Fue entonces que Schaffer entendió que, al igual que Gilbert unos años antes, debía partir.

Fue así como , justo con el cambio de siglo, formó **Double Fine Productions** junto a los programadores **David Dixon** y **Jonathan Menziel**.



¿ES POSIBLE GRIM FANDANGO 2?

Ojo, si no han jugado aún la primera aventura, no lean este recuadro. Quienes lo hayan hecho, entenderán las razones de lo difícil que sería realizar una secuela: al final, el bueno de Manny logra su anhelo y parte al que sería su eterno descanso.

¿Y entonces? El propio Tim Schafer admite que "es difícil, pero nunca digas nunca. A lo mejor tendríamos que arrastrar a Manny hacia atrás desde el momento en que parte o, derechamente, hacer un juego con otro personaje. Es difícil pensar en una historia tan rica como la original".

"Sí he tenido el impulso de hacer una versión en 3D de El Marrow (la zona principal del juego), que sea un mundo abierto en el que puedas correr por la ciudad y hacer todo tipo de cosas. Me ronda la cabeza desde los 90", explica Schaffer, quien rescata el trabajo en este género de títulos como Grand Theft Auto.

Como todo desarrollador independiente, los primeros años no fueron fáciles. Más aún cuando las aventuras gráficas se convertían en un nicho, a la sombra de grandes producciones con hermosos mundos multidimensionales y presupuestos cada vez más elevados.

Pero la espera valió la pena, ya que en 2005 salía a la luz **Psychonauts**, un excelente juego de plataformas, con una rica jugabilidad y que mantenía el sello de Schafer a lo largo de su trayectoria: **su excelente historia**.

Su siguiente trabajo fue **Brütal Legend**, un bizarro título de acción, aventuras y un toque de estrategia en tiempo real. El juego tuvo serios problemas para ser publicado debido a la compra de Vivendi Games por parte de Activision. Tras una dura batalla legal, finalmente Schaffer pudo liberar su trabajo y salir con Electronic Arts.

El juego destacaba por su banda sonora cargada al rock pesado y por la presencia de **Jack Black**, el protagonista de Escuela de Rock, prestando su voz e imágen para dar vida a Eddie Riggs.

Tras la cancelación de su secuela por parte de EA, Schaffer decidió tomarse un respiro creativo mientras su estudio lanzaba pequeños y adorables títulos como **Costume Quest** y **Stacking**.

Pero algo cambió en los últimos años, permitiéndole a Schaffer volver a brillar como el gran contador de historias que es.

Y todo comenzó el 2012, cuando acudió a la plataforma **Kickstarter** para financiar un proyecto, sin nombre hasta entonces, que marcaría su regreso a las aventuras gráficas.

Hubo críticas, por tratarse de un nombre reconocido en una plataforma netamente indie, pero se esfumaron pronto, pues el proyecto recaudó más de 3 millones de dólares. Casi un año después, en PAX East, Schafer revelaría que el juego se llamaría **Broken Age**.

Los últimos años del buenote de Tim han sido miel sobre hojuelas. No sólo porque Broken Age fue todo un éxito de crítica en su lanzamiento, al punto que ya está anunciada una continuación, sino también por el resurgimiento del género de las aventuras gráficas.

El éxito de Telltale Games o Quantic Dream, con títulos basados más en la historia que en la jugabilidad, abrió la puerta para que un nuevo público se mostrara dispuesto a revivir viejos clásicos.

Y a eso se suma que ya son muchos los proyectos de aventuras gráficas financiados en Kickstarter luego de que antiguos programadores de éxitos como **Broken Sword** o **Space Quest** hayan financiado nuevos títulos en la plataforma.

Schafer volvió tan remasterizado como sus viejos éxitos y ahora sólo nos resta esperar cuál será su próxima maravilla.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



UN REGRESO A LO GRANDE

Kirby debuta en la consola Wii U con "El Pincel Arcoiris", un colorido juego que promete regalarnos largas horas de diversión.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

La bolita rosada favorita de muchos y odiada por otros vuelve para debutar en Wii U con **Kirby and the Rainbow Curse**. ¿Qué cosas nuevas trae? ¿Qué expectativas genera este primer gran estreno del año para la consola de sobremesa de Nintendo?

En esta entrega, tú tienes el control -literalmente- y deberás no solo enfrentar a temibles enemigos sino también hacer el camino con tu Gamepad para que Kirby pueda avanzar por el mapa.

Con el novedoso sistema de crear la ruta para Kirby, podremos explorar Dreamland de forma más profunda, accediendo a partes secretas y dándole mas duración al juego. Esto es un buen indicio, ya que como sa-

bemos la mayoría de los juegos sacados hoy en día tiene una duración no más larga de 20 horas.

Tendremos nuevos enemigos para absorber y sintetizar sus habilidades y, aunque el juego tiene una dificultad media, **no es muy fácil pero tampoco difícil o injugable** (como un Dark Souls), lo que nos permitirá jugar con nuestra novia/o, amigos y familia sin problemas. Si eres nuevo en la saga, te sentirás extremadamente cómodo jugando esta nueva joya.

El stylus del pad esta vez tendrá un rol imprescindible a la hora de avanzar, ya que nos ayudará a llegar a lugares secretos y a avanzar la historia y en el mapa principal.

Gráficamente, **Kirby tiene una potencia sin precedentes**, al combinar colores y fondos que, aunque al principio parecen básicos, al verlos en detalle te darás cuenta que no tienen nada que envidiar a una PS4 o Xbox One (está de más decir que es superior a Watch Dogs o Assassins Creed: Unity gráficamente).

Muchos creen que Wii U es una consola para niños y aunque no veremos a Kirby hackeando con un smartphone o con un grupo de asesinos mal renderizados, sí le veremos en acción luchando contra villanos que ya son un clásico en la historia del juego. La mayoría de las partes no necesitan exponer violencia burda y absurda para hacer de Kirby un juego de aventuras emocionante y entretenido.

Kirby nos ofrece varias horas de juego, pues como en la mayoría de los plataformas hay una gran cantidad de coleccionables y desbloqueables.

Musicalmente, se queda muy por detrás de lo que vimos en anteriores entregas. **La música más parece sacada de una carpeta de archivos y mezclada sencillamente**, lo que me dejó bastante decepcionado porque los chicos de HAL Laboratory pudieron hacer algo mucho mejor.

Alguna de las formas que Kirby podrá tomar en este título, **fechado para el 20 de febrero**, son las de un tanque, un submarino e incluso un cohete.

El juego es compatible con tres figuras Amiibo: el de **Kirby**, que permite activar su capacidad "Star Dash" en cualquier momento; el del **Rey Dedede**, que le da a Kirby puntos de vida extra; y el de **Meta Knight**, que le da más poder de ataque con su ataque giratorio y se activa con el tacto.



Desarrollador:
HAL Laboratory

Distribuidor:
Nintendo

Plataforma:
Wii U



Novelas Visuales
LA HISTORIA MANDA

Este género por fin dará el salto a este lado del mundo en consolas, con varios títulos donde veremos cómo en este género las buenas historias priman sobre la jugabilidad.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Estimado lector, si está leyendo estas líneas, se debe a dos posibles opciones. Opción uno: eres una persona curiosa o un ávido lector que busca informarse o aprender sobre lo desconocido. Opción dos: eres parte de una pequeña porción de jugadores que disfruta de las novelas visuales en nuestro continente.

Las novelas visuales son un género alejado del *mainstream* en América, pero que **gozan de una popularidad indescriptible en Japón**. Lejos de la adrenalina desenfrenada de un shooter o la acción de un plataforma, las novelas visuales buscan encantar la atención del jugador a través de su guión y una narrativa envolvente, donde debemos disfrutar de la historia que se nos presenta como si se tratara de un buen libro.

Salvo, que en medio del desarrollo de aquella experiencia, debemos interactuar a través de decisiones que afectarán el desarrollo de la historia hasta el final del juego. **Este concepto de historia no lineal se cumple el 90% de las veces en una novela visual**, siendo muy pocos los juegos donde somos meros espectadores y nuestras elecciones no tienen peso en los desenlaces.

Como ya indiqué, las novelas visuales han sido un género que en consolas caseras han llegado a cuentagotas a nuestro continente, a diferencia del PC, donde existe un pequeño mercado en el que es mucho más fácil ver localizaciones de novelas, **especialmente del genero Eroge** (juegos eróticos o hentai).

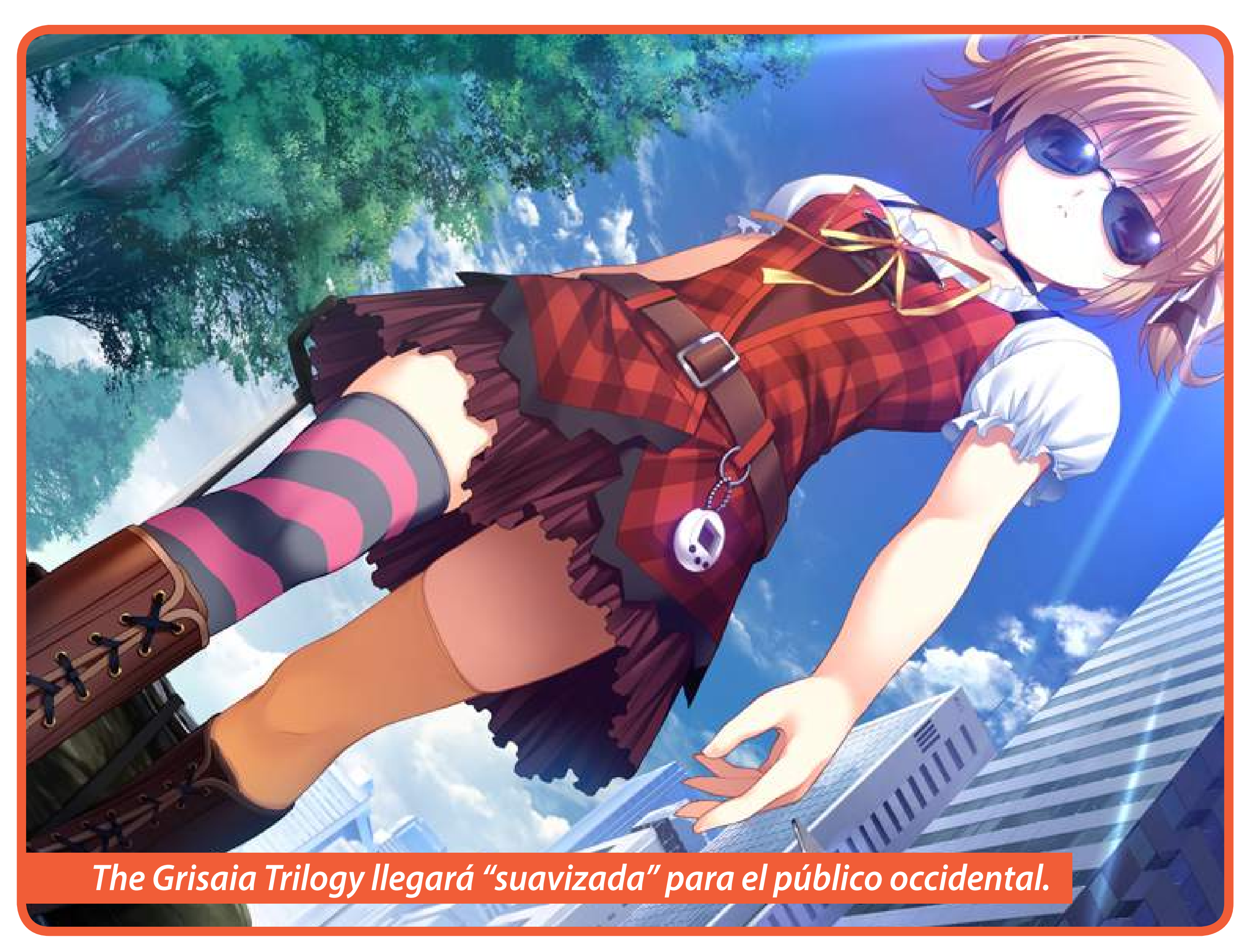
A pesar de no poder hablar de una explosión del género en América, sí ha existido en los últimos años (debido a la penetración de la cultura japonesa en occidente gracias al anime y manga) una creciente lista de juegos que han aparecido en distintas consolas que, hasta hace poco, ni soñábamos en ver traducidos al inglés.

Por ello, he decidido contarles sobre los futuros lanzamientos que llegarán durante el 2015 a consolas (*no hablaré de PC, aunque si existe interés en el tema, da para más artículos a futuro*).

Si bien es cierto que mucho de lo que tocaré se centra en las plataformas PlayStation, no quiero que se me tilde de "fanboy", sino que simplemente es la plataforma



El bizarro juego Hatoful Boyfriend.


The Grisaia Trilogy llegará “suavizada” para el público occidental.

que está albergando la mayor cantidad de lanzamientos y donde los editores ven un mercado rentable en occidente. Xbox queda prácticamente fuera del tema acá, siendo que en Japón las Xbox 360 es una consola nicho para el género, donda salen muchas novelas visuales por año, pero ninguna llega a nuestro lado del océano.

STEINS;GATE
(PS3 / PS Vita)

Originalmente lanzado el 2009 para Xbox 360, los sucesos acontecen en el barrio de Akihabara durante un verano del año 2010. Asumimos el rol de **Rintaro Okabe**, quien descubre que la tecnología desarrollada por él y sus amigos, conocida como “Mobile Microwave”, es en realidad una máquina del tiempo capaz de enviar mensajes de texto al pasado.

Al descubrir esto, comienza a experimentar con los **“D-Mails”**, que comienzan a alterar la línea temporal de forma notoria. También una organización conocida como SERN se enterará de esta tecnología e intentará apoderarse de ella. El tema de los viajes temporales es la parte principal del juego, donde las decisiones y mensajes que el jugador envíe al pasado alterarán el curso del futuro.

HATOFUL BOYFRIEND
(PS4 / PS Vita)

Una de las novelas más extrañas que he visto en el último tiempo. Los eventos de Hatoful Boy-

friend ocurren en el año 2188, en una versión paralela de la tierra, donde las aves prácticamente han reemplazado a los humanos como sociedad (eventos que se explican en el juego y no adelantaré). Tomaremos el rol de la protagonista, la única humana que asiste al St. PigeoNation Institute, una escuela de élite para aves (sí, de pájaros) en el que encontraremos el amor entre nuestros plumíferos compañeros.

El juego es un Otome, esto es un juego dirigido al público femenino que envuelve elementos románticos, donde además de completar la historia principal también tendremos la oportunidad de entablar relaciones con alguno de los protagonistas masculinos.

THE GRISAIA TRILOGY
(PS Vita / PC)

Esta trilogía llegará a nuestras tierras gracias a una campaña de financiamiento a través de **Kickstarter**, donde rompieron su meta con gran diferencia. Gracias a ello, se podrá financiar su port a PS Vita. Está compuesta por tres juegos: **The Fruit of Grisaia**, **The Labyrinth of Grisaia** y **The Eden of Grisaia**.


Novela y rol veremos en Tokyo Twilight.

La saga de juegos original en Japón son del tipo Eroge, pero la versión que se localizará en América es apta para todas las edades.

En el juego llevaremos al personaje de **Kazami Yuuji**, un estudiante transferido a la Academia Mihama, la que se encuentra aislada y a la cual sólo asisten cinco estudiantes más, todas ellas chicas. Según ha contado la misma gente de **Sekai Project**, encargada de su localización, los tres juegos prometen entregarnos al menos 80 horas de juego.

TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS
(PS3 / PS Vita)

La obra de Toybox llegará localizada gracias a los chicos de **Aksys Games**. En este título serás un estudiante de transferencia que llega a la Academia Kurenai en Shijuku, que terminará trabajando en una compañía llamada **“Gate Keepers”** que se dedica a cazar y destruir fantasmas.

El juego es un hibrido entre una novela visual y un juego de rol pues, por una parte, puedes elegir cómo se desarrollará la historia a través del uso de tus cinco sentidos y, por otra, tendrás batallas por turnos durante las cuales lucharás contra fantasmas para subir de nivel.



LA SOCIEDAD, SUS PROBLEMAS Y SU INFLUENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Este Destino Japón será distinto, ya que no escribiré sobre un juego. Esta vez me gustaría apelar más a los recuerdos de los lectores.

¿Alguna vez has sentido que tus problemas cotidianos están plasmados en un juego? ¿Te has sentido identificado con algún personaje? ¿El final del juego es parecido al final de tus problemas?

Posiblemente, el 90% dirá que más de alguna vez se sintió tocado por un problema presentado en un juego o con algún personaje y esto se debe a múltiples cosas que, aunque suenen sin importancia, tienen incluso más de lo que creemos.

Primero que todo, tengamos en cuenta que quienes crean videojuegos son seres humanos, con sentimientos y problemas que los hacen iguales a mí, a ti o al resto. Ellos, en varias formas atrapan emociones o cosas vividas para añadirlas en sus juegos, incluso haciendo apariciones especiales dentro de ellos, como es el caso de la sala de desarrolladores en **Chrono Trigger**, que hacen una aparición especial dentro del juego.

Pero lo más importante de esto es que sus recuerdos los llevan a hacer obras de artes como **Pokémon**. El creador de esta saga, **Satoshi Tajiri**, era amante de los insectos y le encantaba estudiarlos y capturarlos. Eso lo inspiró más tarde a crear lo que hoy conocemos como Pokémon.

Pero claro, no todo es color de rosa, también hay otras personas que ven

el mundo y han vivido cosas que quizás no sabemos. Una de las imágenes que no puedo olvidar es la de un feto, en una especie de ecografía, que se puede ver en la batalla final de **Earthbound**. Eso te hace cuestionarte si los creadores quizás vivieron o fueron partícipes de algo que, quizás, pueda llegar a perturbar en demasía.

También tenemos el caso de **Final Fantasy**. Aquí, Square iba directo a la bancarrota y tenía su última oportunidad de crear algo que los pudiera sacar del pantano donde se estaban hundiendo: un juego de fantasías lleno de enemigos.

¿Cómo podría llamarse? Sólo Final Fantasy, su última Fantasía, su última oportunidad de salir a flote como compañía y fue eso lo que motivó a su creador a bautizar así a tal obra de arte.

Hemos analizado cómo las vivencias de los desarrolladores afectan en la creación de los videojuegos. Ahora pasemos a la médula y en donde la mayoría vamos a sentir o revivir momentos.

Los otakus han sido una realidad en Japón desde hace mucho. Puedes distinguirlos de formas muy sencillas, aunque el termino se puede usar para definir a alguien que es fan de algo en especifico. Generalmente se le da este título a personas que son fanáticas del anime y los mangas.

En el juego **Akiba's Trip** uno de los ganchos y factores principales del juego es poder movernos en lugares que realmente existen en Japón y que, claro, son frecuentados por otakus o gente afín a este mundo del anime y los videojuegos.

Podemos ver que hay una conexión directa con la realidad, la sociedad y la gente que habita Japón y este juego, el cual ha vendido relativamente bien gracias a un gancho como ese y la inspiración necesaria para recrear un panorama real y que dio como resultado este juego.

Esto se puede extrapolar al mundo occidental, donde también tenemos juegos de guerra (*cuando los juegos de guerra eran buenos y no lo que son hoy*) como **Medal Of Honor** para PlayStation, el cual está ligado fuertemente a la sociedad y a cómo era el panorama en plena Guerra Mundial. Podemos ver historias, videos e imágenes reales. Y aunque esa época está muy por detrás, hasta el pasado es capaz de influir en la creación de un videojuego.

Los lugares, personajes, todo está sacado de alguna mente que vivió o sintió algo que nosotros podríamos haber sentido en algún momento. Incluso un problema actual. Y eso le da un toque distinto a un juego, ya que no necesitamos gafas de realidad virtual para ser parte de él, pues nosotros somos el juego.

Nos leemos en una siguiente edición, amigos.
Matta Ne ~

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou



EL ESTIRÓN DE LA NUEVA 3DS

La nueva revisión de la consola portátil de Nintendo está más cerca que nunca y te contamos todos sus detalles, características y funciones.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Desde que se lanzó Nintendo 3DS al mercado, en el 2011, han sido varias las revisiones que hemos visto de ella durante estos últimos años. Desde una portátil con mayor tamaño de su pantalla, la **Nintendo 3DS XL**, hasta una revisión que prescindía de una de sus principales características, como era la visión en 3D, la **Nintendo 2DS**.

En esta ocasión toca una de las más importantes desde que la consola vio la luz. Se trata de la **New Nintendo 3DS**, la cual no sólo incorpora mejoras técnicas, sino que además de esto trae consigo videojuegos exclusivos para la nueva portátil, la posibilidades de utilizar a nuestros amiibos y muchos detalles que de seguro no sabes y que aquí te contaremos.

La nueva portátil tendrá dos modelos disponibles: la New Nintendo 3DS "normal" y la **New Nintendo 3DS XL**.

De la primera versión no tenemos ninguna confirmación de que vaya a llegar a nuestro territorio, pero el modelo XL tiene una fecha de lanzamiento estimativa para el día 13 de este mes.

Además de las ediciones tradicionales, la consola contará con dos modelos especiales. El primero basado en **Monster Hunter 4: Ultimate**, que contendrá preinstalado el videojuego, mientras que la otra versión será basada en el magnífico **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, la cual por desgracia no tendrá el juego preinstalado ni en formato físico, sino que nos tendremos que conformar con tener sólo la consola con un diseño basado en el videojuego.

Primero partiremos por una de las características que pedía a gritos los usuarios y no es otra que **incluir, al fin, un segundo stick analógico**.

Pese a que el **Circle Pad Pro** llegó a suplir esta función, no terminaba de convencer a muchos usuarios, ya que nuestra 3DS se terminaba convirtiendo en un armatoste.

El nuevo stick que incluirá la New Nintendo 3DS, llamado "C-Stick", si bien es cierto que no es un stick como tal, ya que se trata de una especie de botón táctil que al pasar nuestro dedo sobre su superficie nos permitirá moverla cámara o apuntar con mayor exactitud, servirá bastante en juegos como Monster Hunter, Zelda o algún shooter que veamos a futuro.

Además del "C-Stick", **se han incluido dos nuevos gatillos**, ZL y ZR, que pese a que aún ningún juego los utiliza de forma recurrente, según Nintendo nos permitirá movernos de manera más eficaz a través del navegador web de la consola.

Los botones ZL y ZR, por ejemplo, nos permitirán cambiar de pestaña y el "C-Stick" lo utilizaremos para hacer zoom en las páginas que visitemos.

Otras de las modificaciones importantes que podemos apreciar a sim-





ple vista es el tamaño de la pantalla. En cuanto a la New 3DS normal, **aumentará en un 20% su tamaño**, llegando a 3,88 pulgadas en su parte superior y 3,33 pulgadas en su parte inferior. En cambio, la versión XL mantendrá su tamaño con relación a la original.

Una de las mejoras que destacan y se agradece que se incorporen en esta revisión, ya que sin lugar a dudas causaba cierto malestar en algunas personas, es el uso del 3D estereoscópico.

En esta nueva versión de la portátil contaremos con **un sistema de 3D estereoscópico mejorado**, el cual nos permitirá una mayor libertad a la hora de mover la consola. Todo esto gracias a la incorporación del seguimiento facial agregado en la cámara frontal.

En cuanto a datos más técnicos, **la consola posee una memoria RAM y una CPU el doble de potente que la anterior versión de la consola**, lo que permite que los



El pequeño nuevo stick de la 3DS.



Aquí se ubican los botones ZR y ZL.



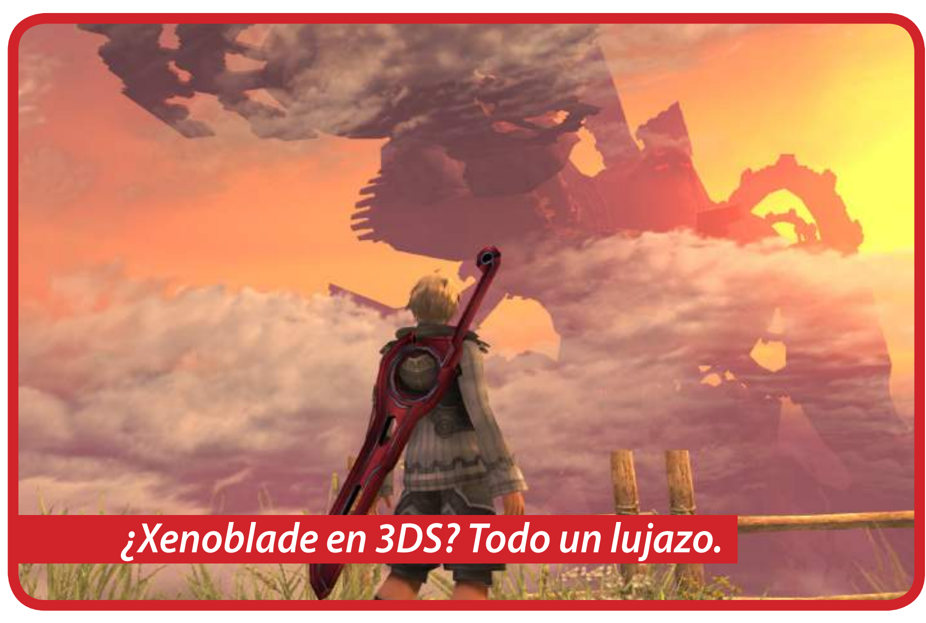
La tecnología NFC estará integrada.

juegos arranquen mucho más rápido, al igual que varias aplicaciones. Además de esto, las descargar de videojuegos a través de internet se reducirán notablemente.

Gracias a estas mejoras técnicas, la nueva consola permitirá mover juegos que hubiesen sido imposibles en las anteriores versiones y el primer caso será uno de los mejores RPG vistos en Wii, hablamos de **Xenoblade Chronicles**, que verá la luz el 2 de abril del presente año.

¿Eres fan de las figuras Amiibo? ¿Te vas a comprar la nueva 3DS? Si eres uno de los afortunados que posee las figuritas de Nintendo y piensas comprar la nueva portátil estás de suerte, ya que se ha confirmado la integración de la tecnología NFC, que permite la lectura de las figuras.

Uno de los detalles importantes es el tiempo que durará nuestra batería. De acuerdo a los datos que ha proporcionado la propia Nintendo, la duración de la batería cuando ocupamos aplicaciones de Nintendo 3DS será **entre 3 a 7 horas aproximadamente**, mientras que si utilizamos aplicaciones de DS nos puede llegar a durar hasta 12 horas.


¿Xenoblade en 3DS? Todo un lujazo.

Luego de todas estas buenas noticias vienen, lamentablemente, las malas. Una de ellas es que, al parecer, Nintendo no traerá de manera oficial la consola "normal" y lanzará solamente la XL en nuestro territorio. Algo incomprensible, ya que nos perderemos las carcasas intercambiables que sólo están disponibles en esta versión.

Otra noticia lamentable es que **la consola no traerá consigo adaptador de corriente para cargar la batería**. Los de las actuales DS y 3DS son compatibles, pero si no poseías una tendrás que comprar por separado el cargador de la portátil.

Otra mala noticia es para los actuales poseedores de una 3DS, que se verán impedidos de disfrutar algunos títulos que sólo serán reproducibles en esta revisión que, en rigor, tiende a parecer más una nueva consola.

Ahora bien, ¿será conveniente dar el salto teniendo su antecesora? ¿Será Xenoblade Chronicles un aliciente suficiente? Queda a criterio de cada uno, pero para mí, que no poseo una 3DS ni he disfrutado ese título, es es una compra obligada.



Amigo lector, si te consideras un real videojugador, eres una persona que acostumbras poner a prueba tus capacidades, aptitudes y conocimientos. Debes ser, además, un individuo que no le teme a los desafíos, que se enfrenta con valentía ante la adversidad y, sobre todo, cuenta con descomunales momentos de ocio e improductividad.

Si crees ajustarte a esta descripción, eres el candidato ideal para responder estas preguntas científicamente formuladas. Los resultados de seguro podrían sorprenderte.

1) Un grupo de amigos, interesados en tus actividades, te preguntan cuál es tu hobby. Les dices que eres un gamer. Fonéticamente, ¿cómo lo pronunciarías?

A) Gueimer.
B) Yeimer.
C) Gaymer.
D) Jamer.
E) Jeimer.

Alternativa correcta: A.
Si respondiste C debes comenzar a preocuparte… de tu conocimiento del idioma español.

2) ¿Cómo se llama el accesorio que se maneja con la mano izquierda y con el cual se juega en las máquinas arcade?

A) Yostik.
B) Joistin.
C) Justin.
D) Palanca.
E) Joystick.

Alternativa correcta: D.
Porque estamos en Chile, así que para los que respondieron E váyanse a gringolandia hipsters y la $#$&&#&...

3) Cual de las estas actividades causa mayor desmedro a tu masculinidad e intelecto:

A) Ser fan de la WWE.
B) Jugar Zelda.
C) Tener relaciones sexuales con otro hombre.
D) Ser moderador de algún foro.
E) Usar el palo para las *selfies*.

Alternativa correcta: B.

Esta vez, las alternativas A, D y E no aplican, pues quienes se encuentran en esos casos carecen absolutamente de masculinidad e intelecto, por lo tanto es imposible reducirlo. La alternativa C era un cazabobos.

4) ¿Cuál de estos eventos tiene menos posibilidades de ocurrir?

A) La llegada de The Last Guardian.
B) El lanzamiento de Half Life 3.
C) La segunda venida de Cristo.
D) Una E3 donde el ganador sea Nintendo.
E) Las opciones A y B.

Alternativa correcta: E.
¡Acéptenlo de una vez!

5) Si eres víctima de un robo y, producto de aquello, sufres la pérdida de tu amada consola de videojuegos. ¿Cómo se catalogaría al responsable del delito?

A) Flaite.
B) Cuma.
C) Hampón.
D) Xboxer.
E) Todas las anteriores.

Alternativa correcta: E.
Se entienden como sinónimos.

6) ¿Qué es más difícil de encontrar?

A) Un Assassin´´s Creed sin bugs.
B) Una nueva IP de Nintendo.
C) Un juego de Capcom sin DLC en disco.
D) Un político honesto en la UDI.
E) Un exclusivo GOTY de Xbox360.

Alternativa correcta: A.
Las demás alternativas son casi inexistentes, pero no se pueden descartar del todo.

7) ¿En qué saga se pueden encontrar a los malos más malos entre todos los malos?

A) Final Fantasy.
B) Metal Gear Solid.
C) Selección Sub-20
D) Resident Evil.
E) Silent Hill.

Alternativa correcta: C.
Es cierto, en esas sagas hay malos muy malos, pero los dirigidos por Tocalli la cagaron.

8) ¿Cuál de las siguientes remasterizaciones es la más exitosa?

A) The Last of Us.
B) Mario.
C) GTA V
D) DMC.
E) Ninguna de las anteriores.

Alternativa correcta: B.
Al contrario de lo que muchos podrían pensar, la serie de juegos Mario no es una saga, ya que cada entrega es una simple repetición del título anterior, con el sólo agregado de unos retoques gráficos. Es, por lo tanto, una remasterización tras otra en lo que parece ser un ciclo sin fin.

RESULTADOS
Ahora suma tus respuestas correctas y descubre qué gamer eres.

Más de 8: Toma urgente clases de matemáticas.
8: Sonyer.
6: Baboso.
5: Pusilánime.
4: Esperpento.
3: Pelafustán.
2: Energúmeno.
1: Lacra.
0: Wii-on.



EL COMIC EN EL CINE

En la historia del cine hallamos un sinfín de cambios que se han ido incorporando con la ayuda de la tecnología y la progresión en la imaginación de los directores. Y uno de los géneros favorecidos con esto es el que lleva al comic a la gran pantalla.

Hay dos grandes editoriales que se reparten casi toda la torta. Una es **DC (Detective Cómics)**, con más de 80 años en la industria y donde **Alan Moore** es la pieza más brillante de una larga lista de autores en la firma.

La otra es **Marvel**, que llegaría más tarde para darle dura competencia. Y, sin desviarme del tema, sin duda el éxito de ambas editoriales ha sido clave para dar el salto a las salas de cine.

Soy de las que considera mejor leer un comic a esperar que una película te entregue la misma emoción, pero hay películas que se han transformado en cintas de culto, con un éxito rotundo. Otras, por desgracia, sólo han sido una pérdida de tiempo.

Y, dentro de ellas, destaco a dos cintas como las mejores y mis favoritas. Una de cada editorial.

La primera es **Batman: El Caballero de la Noche**, con el famoso personaje de DC como protagonista. Una cinta de culto que, a lo mejor, se le resta le resta un poco de protagonismo al personaje principal, pero lo mejor es la interpretación del anarquista más odiadamente querido, el

Guasón (Heath Ledger), que se ganó el aplauso de todos fan de Batman.

Una de las grandes anécdotas que cuenta de esta película es precisamente la escena donde Heath, como Joker debe volar un hospital, sin embargo tuvo que improvisar debido a un desperfecto. Probablemente, es mucho mejor ver la escena.

La segunda cinta es **Los Vengadores**. No me considero muy fan de las películas de Marvel. Creo que son bastante débiles como películas y mejores como comics. Pero en este caso, además de ser un *crossover* en su máxima expresión, hace buen uso de su estrategia de marketing y creo que es una de las excepciones de las creaciones de Marvel, junto con **X-Men.**

En todo caso, si hiciéramos una línea de tiempo completa de ambas editoriales, necesitaríamos muchos números de la revista. Por eso, mi único interés es recalcar el sinnúmero de tipos de cine que hay y que éste es un viaje a lo que creo una buena oportunidad para contar grandes historias.

Este versus entre DC y Marvel no va acabar, pues se vienen muchos títulos por parte de ambas que nos tienen a todos muy alborotados ***(ver recuadro)***, así que tenemos hasta el 2020 para determinar cuáles serán nuestras favoritas.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

RECOMENDADO...

Si te gusta el comic más serio, dos cintas basadas en la obra de Frank Miller son ideales: 300 y su secuela 300: Rise of an Empire, dos cintas que destacan por su cuidada estética y una acción cruda y sin edulcorantes.



LO QUE VIENE

Muchos y esperados estrenos en el séptimo arte tendrán los fans del comic en los próximos años.
Por el lado de DC, destaca claramente Batman vs Superman (2016), con Zack Snyder en la dirección, quien al año siguiente también dirigirá La Liga de la Justicia. También veremos en acción a otros héroes de la franquicia, como Linterna Verde, la Mujer Maravilla, Aquaman o Flash.
Marvel, por cierto, no se quedará atrás, con las continuación de Los Vengadores, Los Guardianes de la Galaxia, Spíderman, Thor, el Capitán América, X-Men o Wolverine, además de desplegar todo su arsenal de personajes, como la nueva versión de Los Cuatro Fantásticos, Pantera Negra, Doctor Extraño, Deadpool, Los Inhumanos, Los Seis Siniestros o hasta el detestable Hombre Hormiga.